



NICK DORA

DORAS REPARATUR-ABENTEUER

DORAS REPARATUR-ABENTEUER
V. SMILE MOTION
© 2009 Viacom International Inc.
All rights reserved.
© VTech.
80-084024 (GE)
vtech

BEDIENUNGSANLEITUNG

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile Motion**® **Aktives Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.*

Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*



Einleitung

Hello! Herzlich Willkommen zu **Doras Reparatur-Abenteuer**! Hier kann man gemeinsam mit Dora und ihren Freunden viel entdecken und lernen!

Doras Freund Tico das Eichhörnchen hat eine wunderbare neue Maschine erfunden – das Luft-Auto-Boot-Mobil! Er hat Dora und Boots auf eine gemeinsame Probefahrt eingeladen, aber bevor sie alle in das Mobil einsteigen, geht etwas schief, die Maschine fällt auseinander und die Einzelteile zerstreuen sich auf vier verschiedene Plätze!

Dora und Boots versprechen Tico seine verlorenen Teile wiederzufinden, so dass er das Mobil wieder zusammen bauen kann. Aber Swiper der Fuchs hört was die drei Freunde ausmachen und verspricht sich selbst, alle Teile zuvor zu bekommen! Möchtest du Dora und Boots helfen die verlorenen Teile vor Swiper zu bekommen, so dass Tico seine Maschine wieder zusammenbauen kann? Very well!

Zwei Spielvarianten sorgen hierbei für abwechslungsreichen Spielspaß. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Fähigkeiten wie Farben, Farbmuster, Zahlen und Zählen, Tiere, Memory, erste englische Wörter, logisches Denken und die Merkfähigkeit Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes. Mit den neuen **Schreibspielen** und dem **Sing-mit Modus** werden Ihrem Kind noch mehr kreative und sinnvolle Lern- und Spielmöglichkeiten eröffnet.



Spielbeginn

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Dora und Boots bei ihrem Reparatur-Abenteuer.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

3. Einstellungen

Hier können Sie zwischen Musik “Ein” und Musik “Aus” wählen.

4. V.Link™ Verbindung

Wenn der **V.Link**™ mit dem **V.Smile**® Gerät verbunden ist, steht dieser Auwahlpunkt zur Verfügung. Wählen Sie ihn aus, um Punktestände auf den **V.Link**™ hochzuladen.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um zwischen „Weiter“ oder „Neues Spiel“ zu wählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Neues Spiel

Drücken Sie auf „Neues Spiel“, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

Weiter

Drücken Sie auf „Weiter“, um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Wenn Sie das **V.Smile**® Gerät ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Wenn Sie „Weiter“ wählen, können Sie das Lernabenteuer fortsetzen.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette im **V.Smile**® Gerät eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zum **V.Smile**® Gerät nicht unterbrochen wurde.



Auswahl des Spielmodus im Lernabenteuer:

Wenn Sie das erste Mal spielen oder „Neues Spiel“ gewählt haben, können Sie die Spieleinstellungen, wie Schwierigkeitsstufe und Spieleranzahl, neu einstellen (automatisch eingestellt ist der 1-Spieler-Modus und die einfache Schwierigkeitsstufe). Wenn Sie beim Abenteuerspiel „Weiter“ gewählt haben bleiben die zuvor eingestellten Spieleinstellungen gültig.

Auswahl des Spielmodus im Lernspielmodus:

Um die Spieleinstellungen im Lernspielmodus zu ändern, drücken Sie auf das Feld „Spielstufe/Spieleranzahl“ in der rechten, unteren Bildschirmecke. (Automatisch eingestellt ist der 1-Spieler-Modus und die einfache Schwierigkeitsstufe)

5. Erklärung der Bildschirmanzeige:

1. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten auszuwählen.

Sie können zwischen zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Stellen Sie Schwierigkeitsstufe „leicht“ ein, indem Sie das Feld „leicht“ aktivieren. Um die Schwierigkeitsstufe „schwer“ zu wählen, aktivieren Sie das Feld „schwer“.

Im Einzelspiel und bei den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile**® Lernkonsolen mit einem zweiten Joystick spielbar.

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben bzw. nach unten, um zwischen Schwierigkeitsstufe und Anzahl der Spieler zu wechseln.

Die Spielmöglichkeiten werden für das Lernabenteuer und die Lernspiele separat eingestellt.

2. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, markieren Sie das grüne Häkchen und drücken die OK-Taste zur Bestätigung.

Schritt 2: Spielstart

- Um im Modus „Lernabenteuer“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernabenteuer**“ aus.
- Um im Modus „Lernspiele“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernspiele**“ aus.





Zusatzfunktionen

Bedienung des Joysticks/Joypads

Bei der Auswahlmöglichkeit von verschiedenen Spielen oder Einstellungen bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Möglichkeiten auszuwählen. Drücken Sie auf die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Sie haben bei diesem Spiel die Möglichkeit, zwischen zwei Steuerungsmodi zu wählen. Sie können entweder mit dem kabellosen Joystick, oder dem Herkömmlichen mit Kabel spielen. Wählen Sie einfach den entsprechenden Modus aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der OK-Taste.



Im Kapitel “Spiele”, weiter unten, wird erklärt, wie Sie mit dem jeweiligen Joystick steuern können.

Farbtasten

Während eines Lernabenteuer-Spiels begegnen Sie wahrscheinlich Swiper dem Fuchs, der versuchen wird Ticos verschwundene Teile zuerst zu bekommen. Helfen Sie Dora und Boots Swiper aufzuhalten, indem Sie eine beliebige farbige Taste auf dem Joystick/ Joypad drücken. Dora und Boots sagen dann: “Swiper, nicht klauen!”



Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✓. Wählen Sie ✗ , wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele“, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.

V.Link™ Verbindung

(Nur für **V.Smile®**-Produkte, die den **V.Link™** unterstützen)

Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihre **V.Smile® Motion Lernkonsole** anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass mit dem **V.Link™** keine Daten auf das **V.Smile®** Gerät zurückgespeichert werden können.

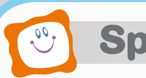
Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite lustige Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.



Goldmünzen sammeln:

Erste Goldmünze	Es muss ein Spiel im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Zweite Goldmünze	Es müssen zwei Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Dritte Goldmünze	Es müssen drei Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Vierte Goldmünze	Es müssen vier Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden



Spiele

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt
Farbenwald	Farben, Farben-Muster, Zahlen und Zählen von 1 bis 10, Englisch
Zahlenfluss	Zahlen, Zahlenreihenfolgen, Formen, Englisch
Freundlicher Bauernhof	Tiere und ihre Geräusche, räumliches Denken, Englisch
Antike Pyramide	Logik

Lernspiele	Lerninhalt
Teich Abenteuer	Zahlen und Zählen
Buchstaben Schloss	Buchstabenteile zusammenfügen
Tierkinder	Erkennen von Tieren, Zuordnung

Grundlegende Bedienung des Joysticks

Bewegung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Nach vorne bewegen und nach oben klettern	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne	Bewege den Joystick nach oben
Nach hinten bewegen und nach unten klettern	Kippe den kabellosen Joystick nach hinten	Bewege den Joystick nach unten
Nach links bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach links	Bewege den Joystick nach links
Nach rechts bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts	Bewege den Joystick nach rechts
Springen	Hebe den kabellosen Joystick an oder drücke die OK-Taste	Drücke die OK-Taste
Auswahl bestätigen	Schüttle den kabellosen Joystick	Drücke die OK-Taste

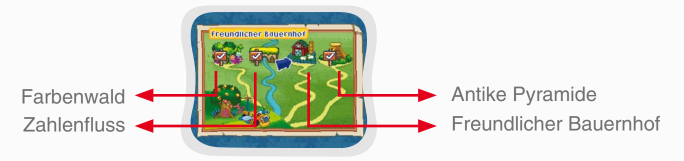




LERNABENTEUER

Spielauswahl

Im Menü Lernabenteuer können Sie Dora und Boots helfen, anhand der gezeigten Karte einen Weg auszuwählen. Um einen Spielort zu wählen bewegen Sie den Joystick/Joypad auf ein Spiel Ihrer Wahl und drücken Sie auf die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



SPIELE: Lernabenteuer

Farbenwald

Lerninhalte:

Farben, Farben-Muster, Zahlen und Zählen (1-10), Englisch

Spielverlauf

Das Lenkrad von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil flog in den Farbenwald. Hilf Dora und Boots bei ihrem Weg durch den Farbenwald, um das Lenkrad vor Swiper zu finden.

Zerbrochene Brücke



Die Brücke hat Lücken und deshalb kann man nicht mehr darüber laufen. Hilf Dora und Boots das passende farbige Stück auszuwählen, um die Brücke zu reparieren. Bewege den Joystick/Joypad, um ein farbiges Teil auszuwählen und drück auf die OK-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen.

★ **Leicht:** Farben

★★ **Schwer:** Farben-Muster





Brückenweg

Hilf Dora und Boots, über die richtige Brücke zu gehen

★ **Leicht:** Namen der Farben auf deutsch und englisch

★★ **Schwer:** Namen der Farben auf englisch

Fehlende Baumstämme

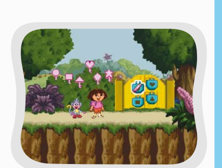


Dieser Brücke fehlen einige Baumstämme. Hilf Dora und Boots die Brücke zu reparieren, indem Du die richtige Anzahl an fehlenden Baumstämmen hinzufügst. Bewege den Joystick /Joypad zu einer der vier Auswahlmöglichkeiten und drück auf die OK-Taste. Schüttle nun den kabellosen Joystick oder drücke erneut die OK-Taste, um die Baumstämme auf die Brücke zu befördern.

★ **Leicht:** Namen der Zahlen auf deutsch und englisch

★★ **Schwer:** Namen der Zahlen auf englisch

Verschlossenes Tor



Hilf Dora und Boots dabei, das Tor zu öffnen, indem du den passenden Schlüssel aus dem Busch auswählst. Wähle dabei die gleiche Form für den Schlüssel aus, welche auch auf dem Schloss ist.

★ **Leicht:** 2 Schlösser, Auswahl an 4 Schlüsseln

★★ **Schwer:** 4 Schlösser, Auswahl an 6 Schlüsseln

Krokodilsee



Folge dem hilfsbereiten Frosch auf den Steinen über den See. Pass auf! Da verstecken sich Krokodile unter den Steinen! Folge den richtigen farbigen Steinen, um den See sicher zu überqueren.

★ **Leicht:** Farben

★★ **Schwer:** Farben-Muster

Baumstamm Balanceakt



Um auf die andere Seite zu kommen, müssen Dora und Boots auf dem Baumstamm übers Wasser balancieren. Hilf ihnen dabei die Balance zu halten.



Baumstämme und Schildkröten

Ticos Lenkrad ist auf der anderen Seite! Hilf Dora und Boots quer über das Wasser zu kommen, indem Du sie auf die Baumstämme und Schildkröten hüpfen lässt.

Steuerung im Farbenwald

Bewegung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Farbige Brückenteile drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Drücke die rote oder grüne Taste
Öffnen der Tür mit einem Schlüssel	Kippe den kabellosen Joystick so, wie ein Schlüssel gedreht werden würde	Drücke die grüne oder rote Taste immer wieder
Dora beim Balancieren helfen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Bewege den Joystick nach rechts oder links

Zahlenfluss

Lerninhalte:

Zahlen, Zahlenreihenfolgen, Formen, Englisch

Spielverlauf

Die vier Räder von Ticos Mobil sind im Zahlenfluss versunken! Dora und Boots benötigen ein Boot, um den Fluss hinunter zu fahren und die Räder von Tico heraus zu fischen.

Bootsreparatur



Dora und Boots haben ein Boot gefunden, aber es fehlen ein paar Teile. Repariere das Boot, indem du die passenden Formen findest, die in die Löcher des Bootes passen. Bewege den Joystick/Joypad, um den Pfeil zu steuern und drück auf die OK-Taste, um eine Form auszuwählen. Hämmere dann das Teil am Bootsrumpf fest.

 **Leicht:** Formennamen auf deutsch und englisch

 **Schwer:** Formennamen auf englisch




Zahlenfluss



Um die vier Reifen von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil zu finden, musst Du Dora und Boots helfen, den Zahlen im Fluss in der richtigen Reihenfolge zu folgen. Bewege den Joystick/Joypad, um den richtigen Weg im Fluss zu wählen. Pass auf umher schwimmende Baumstämme und Krokodile auf! Vergiss dabei Swiper nicht, denn er möchte die Reifen vor Dora bekommen, deshalb ist Beeilung gefordert.



★ **Leicht:** Zahlen auf deutsch und englisch

★★ **Schwer:** Zahlen auf englisch



Ein Strudel blockiert den Fluss. Dora und Boots müssen kräftig rudern, um ihm zu entkommen.

★ **eicht:** Es tauchen zwei Strudel auf

★★ **Schwer:** Es tauchen drei Strudel auf



Reifen-Angeln

Die vier Reifen von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil sind auf dem Grund des Flusses. Hilf Dora und Boots sie dort heraus zu fischen. Bewege den Joystick/Joypad, um das Ende der Angelleine zu einem Reifen zu führen und drück auf die OK-Taste, um den Reifen aufzuheben. Vergewissere dich, dass du nicht aus Versehen etwas anderes als die Reifen aufsammelst! Swiper ist ebenfalls unter Wasser, um die Reifen zu bekommen!

Steuerung im Farbenfluss

Bewegung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Formen in den Bootsrumpf hämmern	Schüttle den kabellosen Joystick mehrmals	Drücke mehrmals die OK-Taste
Aus dem Strudel rudern	Kippe den kabellosen Joystick mehrmals nach rechts oder links	Bewege den Joystick mehrmals nach rechts oder links
Das Boot zum Angeln bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Bewege den Joystick nach rechts oder links
Die Angelschnur bewegen	Kippe den kabellosen Joystick nach vorne oder hinten	Bewege den Joystick nach oben oder unten
Die Räder angeln	Schüttle den kabellosen Joystick	Drücke die OK-Taste

Freundlicher Bauernhof

Lerninhalte:

Tiere und ihre Geräusche, räumliches Denken, Englisch

Spielverlauf



Ticos unterschiedliche Propeller sind in alle Richtungen auf den Freundlichen Bauernhof geflogen. Hilf Dora und Boots dabei den tierischen Hinweisen zu folgen, um alle Propeller zu finden. Damit Dora über die Felder kommt, musst Du ihr beim Balancieren helfen.

Erster Hinweis - Tiergeräusche

Dora und Boots hören unterschiedliche Tiergeräusche auf den verschiedenen Wegen. Hilf ihnen den Weg mit dem Geräusch auszuwählen, welches zu dem gesuchten Tier passt.

Zweiter Hinweis - Fußabdrücke



Auf den Wegen sehen Dora und Boots unterschiedliche Fußabdrücke von Tieren. Hilf Dora und Boots den Weg auszuwählen, auf dem der Fußabdruck zu dem gesuchten Tier passt.

Dritter Hinweis - Tiergegenstände

Dora und Boots sehen unterschiedliche Gegenstände auf den verschiedenen Wegen. Hilf ihnen den passenden Gegenstand zu dem gesuchten Tier auszuwählen.

Vierter Hinweis - Verkehrsschilder



Fast geschafft! Dora und Boots sehen verschiedene Tierbilder auf jedem Weg. Hilf ihnen den Weg mit dem passenden Bild auszuwählen, der sie zu dem gesuchten Tier führt.

★ **Leicht:** Tiernamen auf deutsch und englisch

★★ **Schwer:** Tiernamen auf englisch

Steuerung auf dem freundlichen Bauernhof

Bewegung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Dora beim Balancieren helfen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Bewege den Joystick nach rechts oder links
Straßenschilder drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Drücke die rote oder grüne Taste

Antike Pyramide

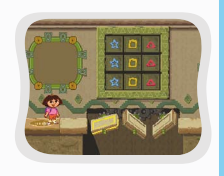
Lerninhalte:

Logik

Spielverlauf

Tico's Motor ist auf einer antiken Pyramide gelandet. Hilf Dora und Boots durch dieses mysteriöse Gebäude. Es müssen Rätsel gelöst, Fallen entschärft und Schlüsselsteine gefunden werden.

Formen- Brücke

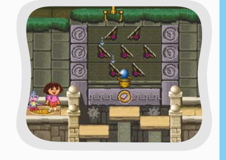


Dora und Boots müssen über die Formen-Brücke laufen. Dummerweise fehlt aber eine der Formen! Kannst Du den beiden helfen? Benütze den Joystick, um eine der Formen in der unteren Reihe auszuwählen und drücke die OK-Taste, um zu bestätigen. Wenn Deine Wahl richtig war, wird die Brücke passierbar und Dora und Boots können darüber gehen.

★ **Leicht:** 3 Antwort-Möglichkeiten

★★ **Schwer:** 4 Antwort-Möglichkeiten

Ball-Jonglage



Hilf Dora und Boots den Ball in den angezeigten Korb am Boden der Waage fallen zu lassen. Kippe den kabellosen Joystick in die richtige Richtung, damit die Bälle in den Korb fallen.

★ **Leicht:** 2 Reihen mit Kippvorrichtungen

★★ **Schwer:** 3 Reihen mit Kippvorrichtungen

Waagen Rätsel



Hilf Dora und Boots die Waage auszubalancieren. Benütze den Joystick, um die passenden Maßeinheiten auszuwählen. Mit der OK-Taste kannst Du Deine Auswahl bestätigen. Wenn die Waage richtig ausbalanciert wurde, formieren sich die Steine auf dem Weg zu einer Brücke, so dass Dora und Boots darüber können.

★ **Leicht:** Auf einer Seite der Waage fehlen Maßeinheiten

★★ **Schwer:** Auf beiden Seiten der Waage fehlen Maßeinheiten

Steuerung in der antiken Pyramide

Bewegung	Kabelloser Joystick-Modus	Joystick-Modus
Die Steine drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Drücke die rote oder grüne Taste
Eine Reihe drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Drücke die rote oder grüne Taste
Das Rad mit den Walzen drehen	Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links	Drücke die rote oder grüne Taste

LERNSPIELE

Spielauswahl

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Teich Abenteuer, Tierkinder, Buchstaben Schloss. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie zur Bestätigung die OK-Taste.



SPIELE: Lernspiele

Teich Abenteuer

Lerninhalte:

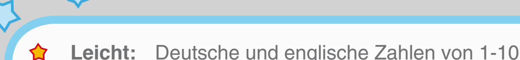
Zahlen und Zählen

Spielverlauf

Die Enten haben Hunger und Du musst Dora und Boots helfen, sie zu füttern. Wähle auf dem Baumstumpf die richtige Anzahl Enten aus. Vorsicht, es zählen nur die Enten, die aus dem Wasser schauen. Wenn die Zahl stimmt, musst Du den kabellosen Joystick schütteln oder die OK-Taste drücken, um das Futter zu den Enten zu werfen.







Leicht: Deutsche und englische Zahlen von 1-10

Schwer: Englische Zahlen von 1-20

Buchstaben Schloss

Lerninhalt:

Buchstabenteile zusammenfügen

Spielverlauf

Hilf Dora und Boots auf ihrem Weg durch die antike Pyramide. Ordne die Buchstabenteile so an, dass sie den Anfangsbuchstaben des angezeigten Wortes bilden. Wähle mit dem Joystick ein Feld aus und bewege den kabellosen Joystick nach links oder rechts, um die Teile zu drehen. Bei einem Joystick mit Kabel musst Du die rote und grüne Taste drücken, um die Teile zu drehen. Wenn alle Buchstaben gefunden sind, können Dora und Boots durch die Tür gehen.



Leicht: 3 Teile müssen gedreht werden

Schwer: 4 Teile müssen gedreht werden

Tierkinder

Lerninhalte:

Buchstabenteile zusammenfügen

Spielverlauf

Die Tiermütter im Scheunenhof suchen nach ihren Tierkindern. Hör genau zu, welches Geräusch sie machen und finde das passende Tierbaby hinter dem Heuballen. Kippe den kabellosen Joystick nach rechts oder links, bzw. drücke die rote oder grüne Taste des Joysticks mit Kabel, um die Heuballen zu verschieben. Schüttle den kabellosen Joystick oder drücke die OK-Taste, zur Bestätigung.



Leicht: 6 Tierbabys

Schwer: 8 Tierbabys





PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.



EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.



PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile Motion**® **Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).



HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.







HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.




Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name:

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ Kaufdatum

______________ Stempel des Händlers

vtech®



Garantieleistungen

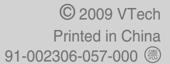
Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)



Printed in China
91-002306-057-000 德